ZX Spectrum Files

NUMERO 1 (ENERO 2005)   PRIMERA EPOCA



SUMARIO

Redacción y dirección:
IGNACIO PRINI GARCÍA

Colaboradores enlatados:
MONTY "SPAM" PYTHON
SPAM SALCHICHA

Contactos con huevos y bacon:
E-mail: rdisky@hotmail.com

Dirección spam de la buena:
Avenida Virgen del Carmen, 39-A
11201 Algeciras (Cádiz) España

Agradecimientos

A StalVS,
Albert Valls,
SRomero,
FALVAREZ y resto redacción de Magazine ZX,
José Manuel (Trastero)
y a tantos otros...
ah, y al spam auténtico.

PARA EMPEZAR

Ante todo, FELIZ AÑO y que hayáis pasado unas FELICES FIESTAS. Gracias a una buena parte de los que me han escrito comentando su opinión respecto de mi fanzine, estoy más que satisfecho por el deber cumplido, aunque sean unos cuantos los que hayan leido el número promocional. De todas formas, agradezco vuestro interés.

Hablando de mi comentario del número anterior: si bien es verdad que el movimiento "retro" en España pasa por un momento bastante difícil (no tenemos por qué negarlo), no es menos cierto que los que formamos parte del mismo estamos en él porque nos gusta y porque así lo queremos. No obstante, quiero expresar mi opinión en esta columna reservada para mí; en tanto en cuanto que me gustaría creer que algunas personas tienen todo el derecho del mundo a participar en esta causa cuando la ocasión así lo requiera. No soy quién para obligar a nadie. Lo quiero aclarar porque puede parecer que en dicho artículo parecía implicar a la gente a ello. Sin embargo, me llama poderosamente la atención que esa participación resulta ser bastante esporádica, sobre todo por parte de personas que dicen desde el primer momento estar dispuestas a colaborar en todo momento, pero después como que se olvidan del tema o se desentienden de ello por motivos que ni yo mismo acierto a comprender. Pues esa constancia a la que me refiero, tanto la expresada por varios de vosotros en algunos foros, como la que estoy dispuesto a mantener con la publicación trimestral de ZXSF, debería ser una virtud más que una imposición a toda costa. Haga frío o haga calor, llueva a cántaros o nos caiga un sol de justicia, debemos ser constantes en todo, incluso en ésto.

En otro orden de cosas, se han producido algunas novedades destacadas a lo largo de estos dos últimos meses; una de éllas ha quedado plasmada como elemento de portada debido a la importancia de la misma y que en el interior viene precisada con mayor detalle, junto con las demás ocurridas en este tiempo. Supongo que la noticia de la reaparición de Your Sinclair os haya sentado de maravilla. Eso espero, y que lo disfrutéis si habéis tenido la oportunidad de conseguirla.

Además, el pasado mes de noviembre se cumplían justamente 20 años de la publicación del primer número de MICROHOBBY. Felicidades "simbólicas" a sus editores, Hobby Press. Ojalá se pudiera celebrar un acontecimiento de estas características sin tener que echar una lagrimita por la pena que nos da tener que recordarla.

Esperando que hayáis tenido una feliz entrada de año, ya nos vemos entonces en abril. Hasta entonces, dirijo mi más cordial saludo a todos. ¡Ah, y animáos a escribir lo que se os ocurra!

RDISKY

PD: Ante la falta de artículos vuestros para este número, he retirado la sección "En Pocas Palabras" hasta próximo aviso.

Compro-Vendo-Cambio

EN ESTA SECCIÓN SE IRÁN INSERTANDO A PARTIR DE NÚMEROS PRÓXIMOS VUESTROS ANUNCIOS DE COMPRA-VENTA, INCLUSO INTERCAMBIOS, DE MATERIAL SOBRE EL ZX SPECTRUM O DE OTROS SISTEMAS QUE QUERÁIS RESEÑAR. ESTE ESPACIO ES TOTALMENTE GRATUITO Y LA EXTENSIÓN DE VUESTROS ANUNCIOS NO IMPORTA.

SOLO PIDO QUE SEAN CLAROS, CON BUENA ORTOGRAFÍA (POQUITO DE S'IL VOUS PLAIT) Y NO OLVIDAROS DE DEJAR UNA FORMA DE CONTACTO.

VENDO: Cintas de juegos originales ZX Spectrum: Mambo, Game Over (carátula normal en negro), Narco Police (Serie Leyenda), Deviants, Bazooka Bill (Erbe), Quattro Megastars (Code Masters), 3D Startrike, Juegos & Estrategia 1 (Elecciones Generales), Cintas Microhobby Semanal 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, 17-20 y 29-32, Stars 1 (Juegos y Utilidades), Soft Spectrum nº 1, TV Game (WSS Team), K-Set nº 1, Planetoids, Chequered Flag, Panama Joe, PSSST!, Cookie, Jet Pac, Gangsters! (CCS), Arcadia, Stonkers, Horizontes (inglés), Divertimentos (nº 2 y Extra), Spellbound (Beyond), Aquarius (Bug-Byte) y Pool (Bug-Byte). Todo el lote, en perfecto estado, por 50 Euros, incluyendo gastos de envío.

Escribir a: rdisky@hotmail.com



Creo que es justo recalcar que lo que ves aquí en este recuadro no es ni mucho menos una broma de mal gusto (el día de los Santos Inocentes hace poquito tiempo que pasó). Es auténtico y merece pues hacer incapié en la historia que hay detrás de la reaparición, varios años después, de esta reconocidísima revista inglesa. Y lo hace, como pocos imaginaban, gracias al encomiable esfuerzo de los editores de la revista Retro Gamer, la cual cité alguna vez en el número promocional anterior de ZXSF.

Resulta que dado el gran éxito inicial de la publicación de Live Publishing en el Reino Unido, han solicitado de los anteriores editores de Your Sinclair un regreso a sus orígenes para resurgir de sus propias cenizas, como Ave Fénix (aunque en la portada parezca otra cosa ☺), para relatar al mundo que han vuelto por una razón muy simple: su derecho a existir. Y para que el ZX Spectrum siga teniendo un puesto de honor en nuestros corazones, aunque haya lectores que tengan sus preferencias hacia otros sistemas. ¿Os imagináis que ocurriera lo mismo con ZZAP 64, Amstrad Action y tantas otras revistas hace tiempo desaparecidas en combate? Sólo cabe imaginar que no, pues para ello hace falta algo más que un brillante interés por parte de quienes mantuvieron un contacto directo con estas fuentes de excelente información y entretenimiento.

Sólo los residentes ingleses y los suscriptores a la revista pueden tener el privilegio de tocar con sus propias manos las 32 páginas de que consta este reencuentro con la historia reciente del ZX Spectrum, gracias a Retro Gamer que lo adjunta en su revista del mes de noviembre de regalo. Eso sí, si os podéis rascar el bolsillo para haceros con él, no lo dudéis. Al final casi de este número, podéis encontrar la dirección de la página web de la editorial para que lo podáis adquirir junto con otros ejemplares atrasados, si quedan. Claro que sí.

Por si fuera poco, algún mordaz miembro de la redacción ha destapado el tarro de las esencias pidiendo a Amstrad y a lo que queda de Sinclair Research la producción de un nuevo Spectrum, que compita con los clones de los paises del Este, pero totalmente oficial. El Plus 4. ¿Será verdad? Al menos, se ha intentado. Verlo aquí: http://www.petitiononline.com/Spectrum/ y en esta otra: http://www.speccyverse.me.uk/comp/accus/petition.htm

Puede que para nosotros los españoles de a pie esta resurrección de Your Sinclair nos parezca anacrónica, a estas alturas de la vida. Pero, tanto para mí, como al resto de Spectrunianos y demás mortales con un poco de sentido común, nos parece estupendo y nos llena de una alegría inmensa. Si los de Hobby Press hicieran lo mismo con la entrañable Microhobby... sniff, daríamos saltos de felicidad. Pero no nos engañemos. Nunca ocurrirá. Aquél "Hasta luego" de su último número 217 de Enero de 1992 no llegará a significar su vuelta de ninguna de las maneras, como ya supusimos entonces. Y es que hablar del pasado, sobre todo en este país, cuesta tanto... O sea, cualquier tiempo pasado, fue, como mayormente se prefiere, peor. Pues nada, sigamos con la venda puesta en los ojos. O bien, como el simbolismo de los tres monos, "no hablar, no escuchar, no mirar". Así nos va.

CRONOSOFT



Otra de las noticias importantes de esta temporada la constituye las últimas producciones de la empresa inglesa de software Cronosoft para el ZX Spectrum, entre las que cabe destacar algunos títulos de reciente creación, como por ejemplo: "**Dead Or Alive**", "**zBlast D+**", "**Fun Park**", comentado en este número en la sección correspondiente, "**Hop 'n' Chop**" de los hermanos Shaw ó el último juego de Jonathan Cauldwell "**Rough Justice**". Como últimas novedades, para este año, un simulador de fútbol "**Football Manager 2005**" y todo un arcade **"More Tea, Vicar?"** de Jonathan Cauldwell.

No sólo publican juegos para el ZX Spectrum, también se ocupan de darles alguna alegría a los que también añoran otras máquinas de ocho bits como el Commodore 64, Amstrad CPC, BBC y MSX.

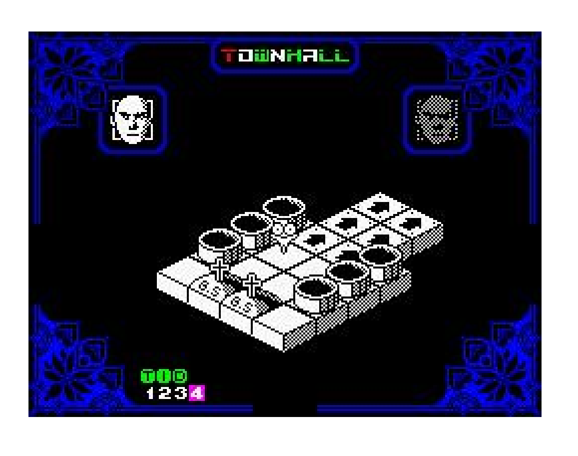


NUEVO SOFTWARE:

Ragnar Revival (Demesta, 2004) – Actualmente en desarrollo.

Más información en:

http://www.demesta.com/ragnar/





Sonic ZX (aún en desarrollo)

El puercoespín más famoso de todos los tiempos vuelve a la carga, y lo hará muy pronto, por primera vez, en las pantallas de vuestros ordenadores ZX Spectrum.

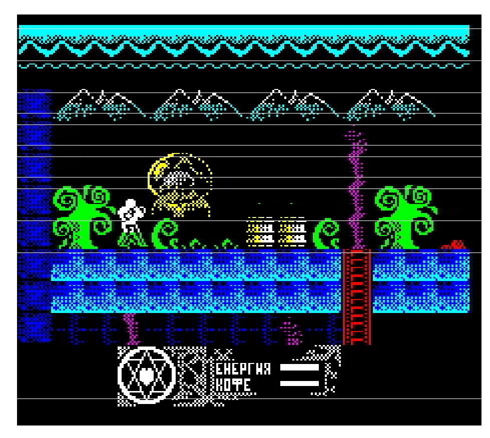
Más información en: http://www.worldofspectrum.org/anestis/soniczx.htm





Onejro (kyv^triumph, 2004) **Para Pentagon y Scorpion 128.**
Arcade de acción lleno de colorido. Su versión demo se descarga desde la siguiente dirección:

http://trd.speccy.cz/press/musorka/BM_04.zip



NUEVAS VERSIONES DE EMULADORES

ZX SPIN 0.504 de Paul Dunn, Marko & Woody. Descargable desde:
http://homepage.ntlworld.com/paul.dunn4/ o www.zxspin.co.uk

Se han mejorado algunas cosas respecto de las últimas versiones. Si bien en el primer ejemplar de **ZXSF** hablaba de su versión 0.41, destaqué como único fallo la imposibilidad de grabar screenshots en formato BMP, cosa que se ha resuelto en esta última edición, ya por fín definitiva y **libre de errores**. Otras mejoras son una nueva imagen visual de la ventana principal y algunos cuadros emergentes, como el de opciones, igualmente mejorado. A destacar el editor en *assembler* y el 'debugger', posibilidad de grabar en formato AVI (audio y video) y a tener en cuenta la característica de cargar y grabar diferentes configuraciones de hardware. Por ejemplo: trabajar en modo de 128k con la Interfaz **I**, tres microdrives y la ZX Printer, y grabar esta configuración para usarla de nuevo otras veces al iniciar ZX SPIN. También hay una opción para soportar el periférico **SpecDrum** de Cheetahsoft, en combinación con el modelo de Spectrum que elijas. Soporta igualmente, como dijera antes, la **ZX Interface I**, pudiendo utilizar hasta ocho unidades emuladas de Microdrives.

Spectaculator 6.30 de Jonathan Needle. Producto shareware descargable desde:
http://www.spectaculator.com o bien desde la web de World Of Spectrum.

Aunque aparece igualmente comentado en este número, con un informe muy completo de sus actuales funciones, me permito el lujo de enumerar aquí la única de las novedades incorporadas: soporte del interfaz **Plus D** de MGT/Datel, característica única en un emulador de este tipo (salvo el Real Spectrum que también la incorpora), con lo que se pueden utilizar disquetes formateados con Plus D, emulados en la forma de archivos **.MGT** e **.IMG**.

EmuZWin v2.5 release 2.55 de Vladimir Kladov
http://bonanzas.rinet.ru o en la web de World Of Spectrum

El relevo de Spec256 de Iñigo Ayo, ante la práctica imposibilidad de nuevas actualizaciones de este emulador único y genuinamente español, está en esta nueva versión del emulador ruso para Windows y que funciona igualmente en la última versión de este sistema operativo, Longhorn.

BASin release11a de Paul Dunn. Descargable de la misma web arriba mencionada, o, como siempre, desde WOS.

TABLÓN DE ACTIVIDADES

A lo largo de los meses pasados, se han realizados varias fiestas internacionales con la escena demo como argumento principal, de las que destaco las siguientes:

- En Italia, en la localidad de Lavena Ponte Tresa se celebró en los días 27 a 28 de Noviembre lo que ellos mismos han dado en llamar Tolla In Festa, con una serie de actividades sobre la movida retro y dedicando parte de sus esfuerzos al intercambio y venta de material diverso

así como exposiciones. De todo ello, se cuenta y explica más en su página web: http://www.oldx.net/tollainfesta/index.html

- Por otra parte, también se celebró otra fiesta dedicada a la retroinformática en la República Checa, los pasados días 29 a 31 de Octubre, bajo el nombre "ZlínCon 2004 Demo Party", desconociéndose el lugar en donde aconteció la misma. La fuente de esta información proviene de la web italiana "Lo ZX Spectrum In Italia" que no ha dado muchos detalles sobre esta cita.

A nivel nacional, la **BCN Party 2004**, celebrada entre el día 28 de octubre y el 1 del pasado mes de noviembre en Barcelona, ha sido motivo también para unas jornadas intensas sobre el panorama "retro" actual. Desde su página web se dice, "La 11ª edición estuvo ambientada en el mundo de la moda. Esto se dejó notar durante el evento en todo el recinto del Casinet d'Hostafrancs."

"La cuarta edicion contó además con muchas sorpresas y nuevos contenidos. Con el propósito de abarcar más ramas en el mundo de la informática creativa, BCNParty se abrió este año también al mundo del ordenador MSX y de la consola portátil coreana GP32, cuyos usuarios han elegido BCNParty como lugar de encuentro. En total accedieron a estos eventos más de 250 participantes, entre personal y visitantes." Más detalles en: www.bcnparty.org

Asimismo, tengo constancia de la celebración de una exposición sobre retroinformática en la ciudad de Melilla, realizada entre los días 18 y 22 de octubre. La galería de fotos y el contenido de los foros se hallan en esta web: http://oldcomput.8k.com

PRÓXIMAMENTE: En el Reino Unido se celebrará la UK ZX Demoscene Party 2005, con fecha del 7 de febrero del presente año. Las bases para apuntarse a esta fiesta, si aún estáis a tiempo, la tenéis en la página web: http://party.raww.org (Está en inglés).

No obstante, participando en los foros de internet, podéis descubrir más organizaciones de encuentros tanto nacionales como internacionales que puedan aparecer próximamente.

EL SEÑOR DE LOS "CLONES"

Del exterior nos llega la información acerca de un nuevo clon ruso del ZX Spectrum, con el variopinto y tolkienano nombre de HOBBIT. Creado por un tal Dmitry Mikhilov, es totalmente compatible con el software existente y posee prácticamente idéntico hardware al de su original predecesor, salvo la zona dedicada al CP/M.



Su autor es también webmaster del sitio "ZX Speccy Nostalgia", con dirección en http://zxdimsla.chat.ru en donde es posible además encontrar totalmente escaneado el manual completo del Hobbit, con cerca de 40 páginas en las que se muestra las instrucciones y funcionamiento del ordenador. En dicho manual también se encuentra explicadas las especificaciones de su hardware y hace incapié en la programación en su propio intérprete en "assembler".

“FIRST GENERATION”, lo nuevo de Matranet

Por otra parte, Matranet ha puesto en circulación desde la seguna mitad de Noviembre una nueva revista relacionada con la retroinformática, sobre la historia de los videojuegos desde el punto de vista actual, tal como se intentó con la revista de Megamultimedia “Retrogames”, la cual no caló muy hondo que digamos. Bajo el nombre “FIRST GENERATION” esta revista refleja las inquietudes de sus autores, S*T*A*R y Skyblasc, por seguir la marcha iniciada por su versión en webzine de la misma compañía y, de alguna forma, continuar el camino empezado por la otra experiencia en prensa que se quedó en él, hablando de todo lo que nos interesa y gusta. Asimismo, esperemos que su andadura sea mucho más duradera que la de la revista anteriormente mencionada. Tendrá una periocidad bimensual y los detalles para su adquisición, costando el ejemplar 4 €, se puede ver en la página de Matranet: www.matranet.net

No obstante, indico aquí cuáles son los puntos de venta de FG, según Matranet. Son las siguientes:

Tarraco Comics – Tarragona – C/ Gasómetro, 15 – Tel/Fax. 977234035 – tarraco_comics@retemail.es
Librería Arkham – Barcelona – C/ Xuclá, 16 – Tel. 93 412 45 52
Videobazar Sant Medir – Barcelona – C/ Sant Medir, 22 (Sants)
Gotham Comics – Palma de Mallorca – C/ Font i Monteros, 4 – Tel. 871 94 35 61
Hardcore-Gamer – Lasarte / Oria – C/ Zumaburu, 5 Trasera – Tel. 943 36 33 14 – www.hardcore-gamer.net

NUEVO NÚMERO DE “MAGAZINE ZX”.

El último en aparecer, el 10 en su cuenta particular, además de contar con la novedad ya referida en esta página en su sección “Panorama”, nos permite también revelar la puesta en marcha de mi fanzine (muchísimas gracias desde aquí), entre otras cosas. Por lo demás, se sigue dando cancha al análisis de videojuegos, ocupándose en esta ocasión de “Into The Eagle’s Nest” de Pandora y dos juegos más, poco conocidos por la mayoría; un detalle muy bueno de incluir un listado comentado en BASIC y continúa con su excelente línea editorial, como siempre poniendo los puntos sobre las íes cuando la ocasión la merece.

Todos los detalles sobre este reciente ejemplar se hallan, como siempre, disponibles desde la propia dirección web de Magazine ZX (ver penúltima página). Su edición en PDF no tardará mucho en aparecer, mientras que el resto de ejemplares ya disponen de su respectiva versión que podrá ser visualizada con el correspondiente programa.

2004 MINIGAME COMPO. Los ganadores

Ya tenemos los juegos ganadores en la competición internacional de minijuegos celebrada este ya pasado año y, tal como viene sucediendo desde un par de años, con el resultado que pocos esperaban: en el apartado de juegos de 4 kb el premio ganador recayó en Paolo Ferraris y su programa “4k Race”. En el otro apartado, de 1 kb, resultó vencedor el programa “Cave 1k” realizado por Thomas Jentzsch. Felicidades a ambos.

PC ACTION EMULATE!



Live Publishing le ha cogido el gusto por lo retro, tanto que lo ha puesto en bandeja en una revista propia de los usuarios de ordenadores personales. Se trata de la popular revista "PC Action". En su número 6 se centra casi por completo en el mundo de la emulación de consolas y ordenadores tanto de 8 como de 16 bits. Además de un CD-Rom con emuladores de todo tipo, en lo que se refiere a nuestro ordenador favorito, aparece una lista de los 10 mejores juegos, así como un resumen de la historia del Spectrum, junto con una descripción de algunos de los mejores emuladores actualmente vigentes. Han comparado tres emuladores, ZX-32, Spectaculator y EmuZWin, siendo para ellos el mejor, el primero de ellos, y el que menos ha gustado, el último. Para gustos, colores; yo sigo pensando que el Spectaculator (con diferencia) es el mejor emulador en toda la historia de la emulación. Por cierto, lo he podido encontrar en Carrefour.

Su precio, 5,99 libras esterlinas. En euros, al menos lo que he tenido que desembolsar por él, 12,95 €.

Para más detalles e información, www.livepublishing.co.uk

También se puede intentar en el Centro Carrefour de su zona, por si acaso. Consultar puntos de venta y quioscos.

Museo Histórico de la Informática en Madrid

"Tempus Fugit Irreparabile". Con estas palabras comienza un artículo aparecido en las páginas interiores del diario ABC del pasado día 15 de diciembre de 2004, que a más de uno nos habrá dejado sorprendido. Desde una perspectiva global, se repasa la historia de la informática de los últimos cincuenta años del siglo pasado. Todo, o casi todo, lo podemos ver en el Museo Histórico de la Informática, con enclave en el bloque 5 de la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid que desde ese día permanece abierto por tiempo indefinido, siendo visitable los viernes lectivos con este horario: 12:30 – 13:30 y 15:30 – 16:30, llamando previamente al número 91 336 66 07.

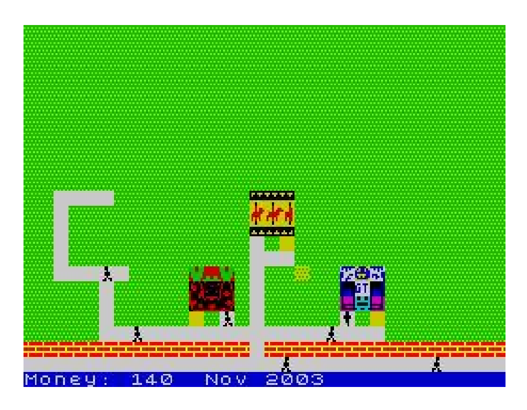
Por supuesto, hay un hueco para los ordenadores Sinclair, lo que no ha sido óbice para la introducción de algunos errores atribuidos a nuestro ZX Spectrum, por parte de su redactora, como por ejemplo que "almacenaba hasta 100 KB en el disco duro" (¿¿??) y que su año de fabricación no era 1983, aunque sí ese fue el año de cuando se introdujo en España. Pero es un buen detalle que haya hecho mención a nuestro "gomas" como elemento destacable de la revolución de los ordenadores domésticos en los años 80.

Enhorabuena a Victoria Rodellar, directora del museo, que ha visto su sueño de siete años convertido en realidad. Aceptan el trueque, por lo que sería interesante pasarse por allí.

FUN PARK (CRONOSOFT, 2004)



Programado por Jonathan Cauldwell
Tipo: Estrategia
Memoria: 16k / 48k / 128k
Precio: 1.99 Libras esterlinas (2.85 Euros, aproximadamente)
Web: www.cronosoft.co.uk



Anteriormente a la edición de este juego por el sello Cronosoft, este programa se presentó al concurso de minijuegos del año 2003 (la 2003 Minigame Competition, para los ingleses) bajo el título original "Amusement Park 4000" de su mismo autor, quien ha realizado otros programas de distinta categoría como la saga "Egg-Head", "Dead Or Alive", "Haunted House", su inminente "More Tea, Vicar?" y otros tantos con una excelente calidad. De las 4k de memoria que ocupaba "AP4000" a la versión actual se han introducido algunas mejoras para el referido sello inglés que lo hacen aún más atractivo para los amantes de la estrategia.

Eres un empresario dedicado por entero a la creación de parques de atracciones y tu cometido como tal es conseguir que tu negocio sea lo más rentable posible. Lo primero de todo, el Ayuntamiento te concede una zona verde para que vayas edificando tu parque, desde las vías de acceso hasta las atracciones, contando para ello de inicio con 1.000 Libras esterlinas que has de emplear con sumo cuidado, si no quieres darte un batacazo financiero antes de comenzar. Mucho cuidado con la posibilidad de la bancarrota. Si tu cuenta particular se redujera hasta cero, el parque tendría que cerrar y habrás fracasado.

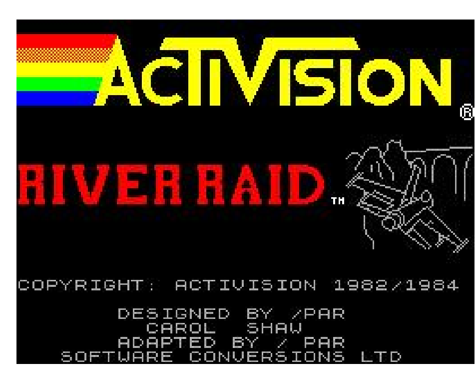
Desarrollado en BASIC mezclado con CM y pensado para los Spectrum de 16 KB, "Fun Park" no es ni mucho menos un bodrio. Todo lo contrario. Es rápido. Los gráficos, simples, pero cumplen a la perfección y la estrategia comercial se planifica con una sencillez manifiesta que hace de este juego una pequeña maravilla.



Screenshots de la primera versión "Amusement Park 4000", casi nada diferente a como es ahora "Fun Park"

VALORACION GLOBAL ****

RIVER RAID (Activision, 1984)



Programado por Software Conversions. Diseño de Carol Shaw.
Tipo: Arcade
Memoria: 48k
Descargable desde web W.O.S.

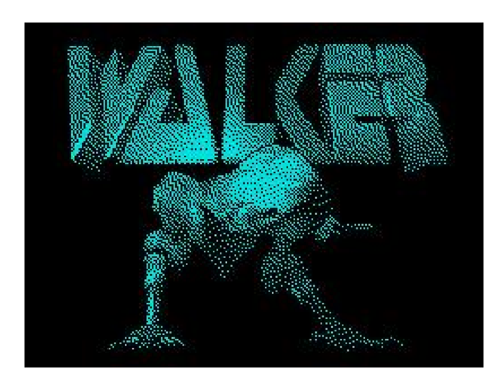
No se le puede negar a Activision, toda una leyenda viva, su esfuerzo para la conversión de programas y juegos editados en otros sistemas y consolas domésticas al corazón del Spectrum, como ocurre en este caso, allá por aquellos años. "River Raid" no es ni mucho menos un clásico, pues razones poderosas tiene como para tener y haber tenido esa consideración. No hace falta ni enumerar los defectos que, sin intención alguna, posee. Gráficos escuálidos, movimientos poco convincentes y una estética propia y nada innovadora de la casa en aquel tiempo, convierte este programa en un compendio de cualidades poco ortodoxas de cómo convertir el juego original para la consola Atari VCS en todo un cajón de sastre.



VALORACION GLOBAL **

WALKER (Alien Factory, 1998)

Programado por Jerri, >>RRA>> y AF.
Tipo: Arcade (Demo)
Memoria: 128 / Pentagon / Scorpion.
Web: www.worldofspectrum.org (ver sección archivo TR-DOS o buscar con Sinclair Infoseek)



Muy pocos hemos conocido versiones adaptadas de juegos de otros sistemas que hayan causado cierto impacto en nuestro subconsciente de jugones spectrunianos. Posiblemente, algunos recordarán programas tan excelentes, procedentes de ordenadores algo más potentes, como el "Shadow of the Beast" de Psygnosis (fielmente reproducido por Gremlin para el ZX Spectrum, en 1991) creado inicialmente para el Commodore Amiga, ó el igualmente sublime "Prince Of Persia", procedente del juego original para PC, Atari ST y CBM Amiga, que los de Nicodim adaptaron para el ZX Spectrum y sus clones rusos en 1996. Pues este "Walker" no iba a ser menos.



Sorprende muchísimo la similitud de esta adaptación del juego con su original de Psygnosis, salvo por el escaso cromatismo, algo lógico de suponer por las limitaciones del ordenador, durante su desarrollo. Los gráficos, tal como se aprecia en el fotograma adjunto, tienen muchos detalles y el control sobre el robot guerrero no es muy complicado, limitándonos a controlar y dirigir nuestros disparos a todo enemigo que nos ataque desde cualquier punto, al tiempo que seguimos adelante.

No obstante, algunos gráficos pueden no distinguirse claramente sobre el fondo recargado que simula los efectos de una ciudad en ruinas, sobre todo los disparos efectuados por los enemigos. A pesar de ello, el juego es entretenido y nos puede hacer pasar buenos momentos durante un buen rato. Y es tan sólo una demo.

VALORACION GLOBAL ****



ENCHANTED (Positive, 1989)

Programado por Toni Freixanet. Gráficos: Pepe Samba.
Tipo: Arcade / simulador de pinball.
Memoria: 48 / 128K. Descargable desde web W.O.S.

Positive fue una casa catalana de software que ha tenido sus momentos buenos, como bien prometía este programa de debut. Un juego que combina la típica acción de una máquina de pinball con un argumento clásico donde los haya: un mago ha de luchar y acabar contra el mal, antes que éste imponga su ley y la destrucción de la Tierra sea inevitable.

El mago en cuestión viaja a través de lo desconocido en una nave en forma de esfera. Por intervención del maligno de turno, es transportado a un pinball, del cual salir será una misión difícil para él. Todo depende de la habilidad del jugador para transportar la bola por los diferentes escenarios de que consta este particular pinball.



Tiene un altísimo nivel de dificultad, al que hay que sumar además lo agradable del tratamiento gráfico y sonoro, bastante mejorable por cierto.

VALORACION GLOBAL ***

CLAVES:	*	Para olvidar. Mejor borrarlo del disco duro o tirar la cinta.
	**	Malo, pero quieres echarle un pulso aunque no lo tragues.
	***	Bueno. Tiene su cosa y entretiene "ma non troppo"
	****	Notable. Para pasarte horas con él.
	*****	Todo un clásico. Sobresaliente.

MobyGames

http://www.mobygames.com/

El sitio donde la contribución entre usuarios es verdaderamente fundamental para la preservación de material relacionado con el ZX Spectrum, tanto si es cualquier información sobre algún juego, como enviar vuestros propios comentarios sobre éllos, mapas, instrucciones, carátulas. Por supuesto, está en inglés, algo que hoy en día debería considerarse de lo más normal.

Gamestage

http://www.gamestage.net/

También en inglés, Gamestage es una buena web que alberga una buena colección de material relacionado con el ZX Spectrum, a base de juegos, emuladores, mapas, carátulas de cintas, posters, comentarios de juegos y mucho más en una página dedicada a la nostalgia del ordenador de Sinclair. Puedes contribuir a élla subiendo tus propios artículos con análisis de juegos, mapas, escánes de carátulas..., lo que te apetezca. Parecida en cuanto a intención se refiere a la anterior. Para elegir entre ambas.

Emulador ZZ Spectrum en JAVA

http://home20.inet.tele.dk/tron/spectrum/

o http://www.zzspectrum.org

Un nuevo emulador en Java que puedes encontrar en cualquiera de estas direcciones y que te permite jugar directamente desde tu PC con algunos de los programas seleccionados y escogidos por su autor.

Juegos ZX Spectrum en 256 colores

En las siguientes webs, hallaréis una lista de juegos de ZX Spectrum que se han reconvertido para los emuladores Spec256 y EmuZWin **a la gama de 256 Colores**. Están ahí por obra y gracia de Arjun Nair en su web-site: www.arjun.150m.com/ZX256games.html. En esta otra: http://home.earthlink.net/~zx_makeovers/ encontraréis otros juegos clásicos de Spectrum que están siendo actualmente reconvertidos (con snapshots previos, etc.)

Algunos pensaréis lo difícil o complicado que parece el proceso. Pues, no es así si se le añade algo de imaginación y se trabaja sobre ello.

La Colección de Load'n'Run (Sequor)



http://www.speccy.org/sequor

El inefable Sequor es el alma pensante de esta web dedicada a una revista de software bastante castigada por los puristas del sector. No es para tanto, si tenemos en cuenta que casi todos los programas que publicaron eran pirateados de otros juegos comerciales por sus responsables, al igual que pasaba con su edición en Italia, en una época en que los juegos originales no estaban precisamente al alcance de todos.

Contenidos casi completos y bastante curiosos. Además de las propias cintas en formato TZX, hallaréis sus carátulas y los cuadernillos escaneados. Mención a las ediciones para los sistemas Amstrad, Commodore y MSX, en algunos casos aún en fase de construcción. Sin embargo, me da la sensación de que no se actualiza desde hace muchos meses. Ánimo, Sequor, sé que muchos querrían saber la pinta que tenía esta revista dirigida a estos ordenadores. Sobre esta revista, dispondréis más adelante de un informe que ya iré prepando en su momento para su publicación.

Microhobby.com

www.microhobby.com

El portal de StalVS, que gratamente me facilita espacio para mi página web y para colocar los números de la revista "ZX", está llena de secciones bastante interesantes para el que quiera sumergirse en él. Actualizable regularmente, es un referente para todo lo relacionado con el ZX Spectrum, e incluso para su antecesor ZX-81. Pero, sobre todo, acerca de la revista Microhobby, a la que debe su nombre. No hace falta decir que no es necesario "un poquito de por favor" (© Fernando Tejero) para entrar en su web. Je, je... Eso sí, entrar despacio y sin apretujar, con permiso del señor Cuesta y los vecinos.

Bytemaniacos

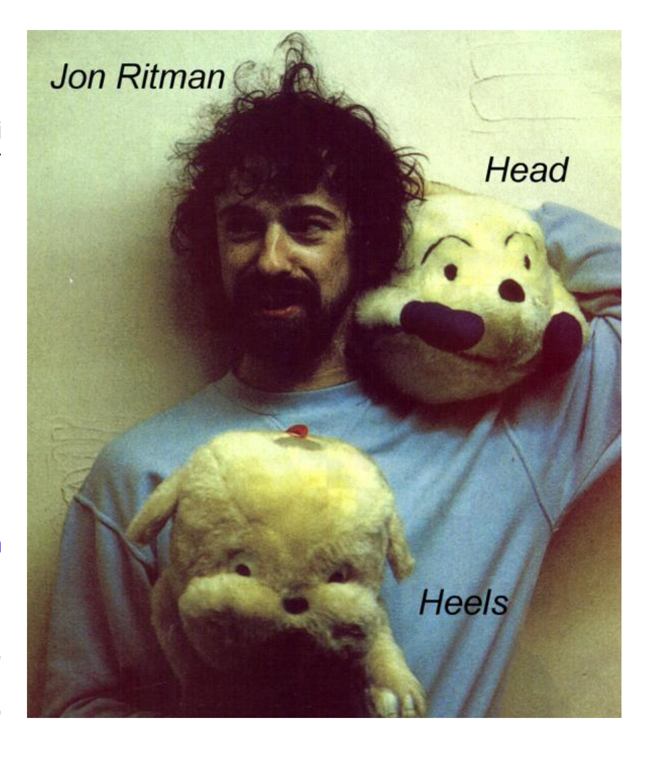
http://www.redeya.com/bytemaniacos/concurso2004/index.html

Una página web que lleva algún tiempo activa, cuyo principal objetivo es la promoción de la retroinformática a nivel nacional, proyectándose a todo aquél que haya tenido la oportunidad de utilizar alguna de estas máquinas. Últimamente, ha llevado a cabo un concurso de BASIC para varios sistemas, incluyendo el Spectrum, de lo cual, al cierre de esta edición, aún no se conoce todavía el resultado.

También alberga el proyecto "Castlevania ZX", que lleva apenas dos años en desarrollo. A ver cuándo ve por fin la luz.

La entrevista

Jon Ritman



Ante todo, graciar por cederme un poco de su tiempo para esta entrevista. Para empezar... ¿cómo comenzó a trabajar con ordenadores?
Yo era un ingeniero de televisión en 1981 y la compañia en la que trabajaba ya tenía intención en alquilar una serie de ordenadores Atari para los que necesitarían ingenieros, y creí que comprando un Sinclair ZX81 me acostumbraría a ellos - mi primer juego se publicó pocos meses después.

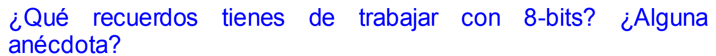
¿Su primer programa o juego?
Namtir Raiders para el ZX81.

¿Qué programas o juegos publicaste para los ordenadores de 8-bits?
Mira en mi página web, hay una lista completa en www.ritman.co.uk

¿Qué opinas de tus juegos? ¿Cuál o cuáles son tus favoritos?
Los juegos de fútbol demostraron ser simples en su época por su lentitud, sin embargo Head Over Heels y Batman aún parecen bastante buenos.

¿Sigues jugando en alguno de los ordenadores de 8-bit? Si es así, ¿en cuáles?
Realmente no.

¿Cómo y cuándo abandonas la escena 8-bit? ¿Cuál fue tu último programa para estos sistemas?
El Game Boy fue la última máquina de 8 bit en la que desarrollé un juego (Monster Max), aunque sí realicé un kit de desarrollo para muchas máquinas de 8 bits – casi todos los juegos de Rare publicados durante este periodo (para la consola de Nintendo) se basaron en él.



¿Qué recuerdos tienes de trabajar con 8-bits? ¿Alguna anécdota?
Lentitud y suciedad es lo que más recuerdo, incluso encontré un fallo en un procesador Hitachi que Rare usó en una consola arcade – dado que Hitachi reclamó que se trataba de una característica propia de la consola, no obstante no tenía muy claro de para qué servía una CPU que detenía aleatoriamente instrucciones de proceso en un orden correcto.

¿Quién era tu programador favorito de los 80?
Chris Stamper de Rare (Ultimate).

¿Hay algo de verdad en el mito del programador rico? ¿Estaban tan bien pagados en aquellos días?
Era bien posible conseguir bastante dinero si tú mismo publicabas tus propios juegos, e incluso bastante más si lo hacías a través de una compañía y los juegos eran lo suficientemente rentables. Sé de programadores que pensaban que una venta de 10.000 copias estaba muy bien, en un tiempo en que esperaba vender más de 40.000.

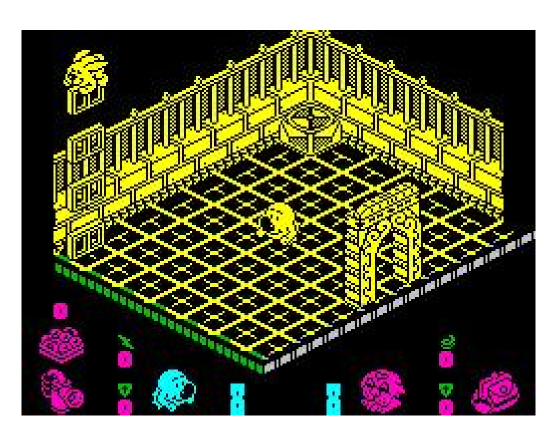
¿Te sorprende que mucha gente disfrute en la actualidad con juegos antiguos e incluso programen otros nuevos para los ordenadores de 8-bit?
Sí.

¿Puedes decirnos qué hacias entonces después de la era 8-bit y a qué te dedicas en la actualidad?
Después del kit de desarrollo y un periodo trabajando con Domark, fundé mi propia compañia de software llamada Cranberry Source, convirtiéndose, pocos años despúes, en Argonaut. Más tarde abandoné Argonaut en la que trabajé unos años junto con Geoff Crammond en su serie de juegos Grand Prix y ahora mismo me estoy tomando un descanso (al tiempo que tengo que soportar la gran reforma de mi casa, pero me lo tomo con mucha calma).

Extraido y traducido de la revista Kilobyte #1. Todos los derechos reservados. © 2004, Kilobyte Magazine.

Softografía

Namtir Raiders – Artic (ZX-81) 1981
Cosmic Debris – Artic (Spectrum) 1983
3D Combat Zone – Artic (Sp) 1983
Dimension Destructors – Artic (Sp) 1983
Bear Bovver – Artic (Sp, CBM64) 1984
Match Day – Ocean (Sp, CBM, CPC) 1985
Batman – Ocean (Sp, CBM, CPC, MSX) 1986
Head Over Heels – Ocean (Sp, CBM, CPC, MSX, ST, Amiga) 1987
Match Day 2 – Ocean (Sp, CBM, CPC, MSX) 1988
Monster Max – Rare/Telstar (GameBoy) 1994.



Head Over Heels, todo un clásico.

LISTADOS

Os dejo de entrada el listado del juego “Dash It!” con el que se presentó Arjun Nair al concurso CSS Crap Games Competition del año pasado. Justo un listado no demasiado extenso con el que espero congraciarme con aquellos usuarios que desean encontrarse con novedades dentro de esta sección. La presentación de los listados habla por sí misma.

El argumento de este juego es muy sencillo. Se trata de “comer” los alimentos dispersos por la pantalla antes de que se agote el tiempo. Los controles son Q, S, O y P, aunque pueden ser definidos por el usuario.

DASH IT!

```
   1 REM Dash it!
   2 REM by Arjun Nair 2004
   3 REM **********************
   5 CLEAR : RANDOMIZE
  10 CLS : LET hiscore=0
  11 DIM k$(4): LET k$(1)="p": LET k$(2)="o": LET k$(3)="q": LET k$(4)="s"
  15 GO SUB 6060: REM init graphics
  20 GO SUB 8000: REM main menu
  30 GO SUB 1000: REM game loop
  50 GO TO 20
 100 REM Initialise game
 110 LET lives=3: LET dir=0: LET score=0: LET seedtime=50: LET level=1
 115 LET quanta=5*level: LET time=seedtime+(level*30): CLS
 120 PRINT AT 1,0; INK 3;"BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB"; AT 20,0; INK 3;"BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB"
 130 FOR f=1 TO 19
 140 PRINT AT f,0; INK 3;"B";AT f,31; INK 3;"B"
 150 NEXT f
 160 LET x=10: LET y=10
 250 FOR f=1 TO 5*level
 260 LET p=INT (RND*17)+2
 270 LET q=INT (RND*28)+2
 280 IF ((p=y AND q=x) OR (ATTR (p,q)=5)) THEN GO TO 260: REM don't overwrite player or another quanta!
 290 PRINT AT p,q; INK 5;"G"
 300 NEXT f
 999 RETURN
1000 REM main game loop
1005 GO SUB 100: REM initialise
1010 PRINT AT 21,0;"Lives:";lives;TAB 20;"Score: ";score
1020 PRINT AT 0,0;"Time: ";time;"      "
1030 PRINT AT 0,20;"Level: ";level
2000 LET a$=INKEY$
2010 IF a$=k$(1) THEN LET dir=1: REM right
2020 IF a$=k$(2) THEN LET dir=2: REM left
2030 IF a$=k$(3) THEN LET dir=3: REM up
2040 IF a$=k$(4) THEN LET dir=4: REM down
2045 IF dir<>0 THEN PRINT AT y,x; INK 1;CHR$ (143)
2050 IF dir=1 THEN LET x=x+1
2060 IF dir=2 THEN LET x=x-1
2070 IF dir=3 THEN LET y=y-1
2080 IF dir=4 THEN LET y=y+1
2090 IF (ATTR (y,x)=3 OR ATTR (y,x)=1) THEN FOR f=0 TO 4: PRINT AT y,x; PAPER 2; INK 6; FLASH 1; CHR$ (145+f); FLASH 0: BEEP 0.8,0.2*f: NEXT f: PAUSE 100: GO TO 6000
2095 IF ATTR (y,x)=5 THEN LET score=score+(level*10): LET quanta=quanta-1: IF quanta=0 THEN PRINT AT 10,3; PAPER 1; INK 5; FLASH 1;"Space-Time Jump! Get Ready!"; FLASH 0: PAUSE 100: LET level=level+1: GO TO 6020
3000 PRINT AT y,x; INK 4;"A"
3005 LET time=time-1
3010 IF time=0 THEN PRINT AT 10,5; PAPER 2; INK 6; FLASH 1;"S-T Field Collapsing!"; FLASH 0: PAUSE 100: FOR f=2 TO 19: FOR g=1 TO 30: PRINT AT f,g; INK 1;CHR$ 143: NEXT g: NEXT f: GO TO 6000
4000 GO TO 1010
6000 LET lives=lives-1
6010 IF lives=0 THEN PRINT AT 10,10; PAPER 4; INK 1;"  GAME OVER!  ": PAUSE 100
6012 IF lives=0 THEN IF score>hiscore THEN LET hiscore=score: PRINT AT 12,10; PAPER 5; INK 1; FLASH 1;"New High Score!"; FLASH 0: PAUSE 100
6015 IF lives=0 THEN RETURN
6020 LET dir=0: LET x=10: LET y=10: LET a$="": PAUSE 100: GO SUB 115: GO TO 1010
6050 PAUSE 0: RETURN
6060 REM ********UDG data***
6065 FOR n=0 TO 6
6070 FOR g=0 TO 7: READ a
6080 POKE USR CHR$ (144+n)+g,a
6090 NEXT g: NEXT n
7000 DATA 66,60,126,219,255,102,60,66,161,60,111,94,122,254,60,133,128,60,122,120,100,120,54,1,8,52,28,128,228,44,144,1
7001 DATA 0,0,20,50,32,18,0,0,255,255,255,255,255,255,255,255
7002 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
7003 RETURN
8000 REM *** Main Menu ***
8010 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
8020 PRINT PAPER 2; INK 6; AT 0,12;"Dash it!"
8030 PRINT AT 5,7; INK 3;"1) Play game"
8040 PRINT AT 7,7; INK 4;"2) Redefine Keys"
8050 PRINT AT 9,7; INK 5;"3) Instructions"
8060 PRINT AT 11,7; INK 6;"4) Credits"
8070 PRINT AT 15,7; INK 7;" High
```

```
 Score: ";hiscore
8080 PRINT #0; INK 2;TAB 5;"(c)
2004 Arjun Nair"
8090 LET a$=INKEY$
8095 IF a$="" THEN GO TO 8090
8100 IF a$="0" THEN PRINT #0;"Fo
r my parents and Lina, Shreya &
Hazel": PAUSE 200: CLS
8110 IF a$="1" THEN RETURN
8120 IF a$="2" THEN GO SUB 8400
8130 IF a$="3" THEN GO SUB 9000
8140 IF a$="4" THEN GO SUB 8300
8150 GO TO 8010
8300 REM *** Credits ***
8310 CLS
8320 PRINT "Dash it! written by
Arjun Nair  especially for the C
SS Crap   Games Competition 20
04. Rotten  eggs and apples welc
ome! :)"
8330 PRINT : PRINT "Developed on
 the BASin IDE     written by
 Paul Dunn. This is my first BAS
IC program after 10 odd years an
d it wouldn't have  been easy if
 not for BASin.Truly"
8340 PRINT : PRINT "Excuse the l
ack of sound in the game, but I'
m utterly crap at it(you are cra
p at everything!-ED)Actually I t
hink the lack of it adds to the
overall crap 'value' So there!"
8350 PRINT : PRINT "Hello to all
 WoS regulars (and  irregulars)
and to folks at CSS.Speccy forev
er! Amen."
8360 PRINT #0; INK 5;" www.arjun
.150m.com - Red Shift"
8370 PAUSE 0
8380 RETURN
8400 REM *** Redefine keys ***
8405 LET k$(1)="": LET k$(2)="":
 LET k$(3)="": LET k$(4)=""
8406 PAUSE 10: FOR f=1 TO 50: NE
XT f
8410 PRINT AT 15,7; INK 7;"Press
 key for left": PAUSE 0
8420 LET k$(2)=INKEY$
8430 IF k$(2)="" THEN GO TO 8420
8440 PRINT AT 15,7; INK 7;"Press
 key for right": PAUSE 0
8450 LET k$(1)=INKEY$
8460 IF k$(1)="" THEN GO TO 8450
8470 PRINT AT 15,7; INK 7;"Press
 key for up     ": PAUSE 0
8480 LET k$(3)=INKEY$
8490 IF k$(3)="" THEN GO TO 8480
8500 PRINT AT 15,7; INK 7;"Press
 key for down    ": PAUSE 0
8510 LET k$(4)=INKEY$
8520 IF k$(4)="" THEN GO TO 8480
8530 PRINT AT 15,5; INK 7;"  Key
s Redefined!          ": PAUSE 1
00
8540 RETURN
9000 REM ****Main Menu*******
9005 BORDER 0: PAPER 0: INK 6:
CLS
9010 PRINT "                Dash it!
                "
```

(texto en INK 6 y PAPER 2)

```
9015 PRINT
9020 PRINT "Krapz the mysterious
 alien findshimself trapped in a
 Space-Time continuum warp. The
only way to survive is to keep o
n the move, and collect the quan
ta particlesin the vicinity that
 will give  him the necessary bo
ost to jump out the warp."
9025 PRINT
9030 PRINT "Be forewarned though
 that there are other warps in t
he vicinity too and you may well
 jump into  another more tricky
one."
9035 PRINT
9040 PRINT "You must also stay c
lear of the ST fluctuations you
leave behindin your wake. Touchi
ng them willmean instant death.
Avoid the   walls of the warp to
o for the   same reasons."
9050 PRINT #0;"Keys: Left=";k$(2
);" Right=";k$(1);" Up=";k$(3);"
 Down=";k$(4)
9060 PAUSE 0
9070 RETURN
```

Gráficos UDG en líneas: 120, 140, 290 y 3000.

MODEL UNIVERSE

De W. R. Masefield, 1983

Para los amantes de la astronomía, os propongo un corto listado con el que podéis diseñar un modelo de universo a escala con tan solo introducir una serie de datos de dos cuerpos celestes. Teniendo en cuenta esos datos, aparecerá en la pantalla del ordenador una gráfica con la representación de ambos astros, su movimiento y su trayectoria en el espacio, respecto de la constante gravitacional que hayamos validado para ambos.

Variables:
m1, v1, a1, x1, y1, m2, v2, a2, x2, y2, g, dt, a1, a2, v0x, v1y, v2y, fg, phi, f0x, f1y, f2y, a0x, s0x, a1y, a2y, z1y, s2y.

```
   5 REM "MU" Model Universe
   6 REM © W.R.Masefield 1983
  10 REM Input Data
  20 CLS : PRINT "MODEL UNIVERSE
": PRINT
  30 INPUT "First Body: Mass? ";
m1,"Velocity? ";v1,"Angle? ";a1,
"x coord? ";x1,"y coord? ";y1,"S
econd Body: Mass? ";m2,"Velocity
? ";v2,"Angle? ";a2,"x coord? ";
x2,"y coord? ";y2,"Gravitational
 Constant? ";g: CLS
  40 PRINT TAB 23;"M1=";m1: PRIN
T TAB 23;"v1=";v1: PRINT TAB 23;
"A1=";a1: PRINT TAB 23;"x1=";x1:
 PRINT TAB 23;"y1=";y1: PRINT TA
B 23;"M2=";m2: PRINT TAB 23;"v2=
";v2: PRINT TAB 23;"A2=";a2: PRI
NT TAB 23;"x2=";x2: PRINT TAB 23
;"y2=";y2: PRINT TAB 24;"G=";g
  50 LET dt=0.1: LET a1=a1*PI/18
0: LET a2=a2*PI/180: LET x1=x1+1
0: LET x2=x2+10
  60 CIRCLE x1,y1,2: CIRCLE x2,y
2,2
  70 LET v0x=v1*COS a1: LET v0x=
v2*COS a2
  80 LET v1y=v1*SIN a1: LET v2y=
v2*SIN a2
 100 REM Processing
 110 LET fg=g*m1*m2/((x2-x1)*(x2
-x1)+(y2-y1)*(y2-y1))
 120 IF x2=x1 THEN LET phi=PI/2:
 GO TO 140
 130 LET phi=ATN ABS ((y2-y1)/(x
2-x1))
 140 LET f0x=fg*COS phi*SGN (x2-
x1): LET f0x=-f0x
 150 LET f1y=fg*SIN phi*SGN (y2-
y1): LET f2y=-f1y
 160 LET a0x=f0x/m1: LET a0x=f0x
/m2
 170 LET s0x=v0x*dt+a0x*dt*dt/2:
 LET s0x=v0x*dt+a0x*dt*dt/2
 180 LET v0x=v0x+a0x*dt: LET v0x
=v0x+a0x*dt
 190 LET a1y=f1y/m1: LET a2y=f2y
/m2
 200 LET s1y=v1y*dt+a1y*dt*dt/2:
 LET s2y=v2y*dt+a2y*dt*dt/2
 210 LET v1y=v1y+a1y*dt: LET v2y
=v2y+a2y*dt
 300 REM Plot
 310 PLOT x1,y1: DRAW s0x,s1y: P
LOT x2,y2: DRAW s0x,s2y
 320 LET x1=x1+s0x: LET x2=x2+s0
x
 330 LET y1=y1+s1y: LET y2=y2+s2
y
 340 GO TO 100
```

```
   5 REM Calendario
   8 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: CLS
  10 PRINT TAB 10;"Calendario"
  20 LET m$="EneFebMarAbrMayJunJulAgoSepOctNovDic"
  30 LET n$="312831303130313130313031"
  40 INPUT "Anyo (>1752) ";y: IF y<1753 THEN GO TO 40
  50 INPUT "Mes (1-12) ";m: IF m<1 OR m>12 THEN GO TO 50
  60 PRINT AT 4,8;m$(3*m-2 TO 3*m);TAB 18;y
  70 PRINT AT 7,2;"Lun Mar Mie Jue Vie Sab Dom"''
  80 IF y=4*INT (y/4) AND (y<>100*INT (y/100) OR y=400*INT (y/400)) THEN LET n$(3 TO 4)="29"
  90 LET d=5+y+INT ((y-1)/4)-INT ((y-1)/100)+INT ((y-1)/400)
 100 FOR a=1 TO m-1: LET d=d+VAL n$(2*a-1 TO 2*a): NEXT a
 110 FOR a=1 TO VAL n$(2*m-1 TO 2*m)
 120 LET p=2+4*(a+d-7*INT ((a+d)/7))
 130 PRINT TAB p;a;
 140 NEXT a
```

Podéis añadir estas líneas: 150 COPY y 160 GO TO 1

CALENDARIO

Un práctico y cortísimo listado para "colgar" en algún rincón de vuestra habitación vuestro calendario o, hablando con propiedad, para que sólo con introducir los datos que os piden al comienzo del mismo, luego no tenéis más que imprimir el resultado y colocar el mes correspondiente del calendario en el lugar donde queráis tenerlo más a mano, en vuestra cartera, resaltando en un punto concreto de la mesa o escritorio, etc.

```
          Calendar

       Jan          2005

 Mon Tue Wed Thu Fri Sat Sun
                      1   2
 3   4   5   6   7    8   9
 10  11  12  13  14   15  16
 17  18  19  20  21   22  23
 24  25  26  27  28   29  30
 31

0 OK, 140:1
```

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
  20 FOR f=0 TO 12: PRINT AT f,0; INK 0; PAPER 0;"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚": NEXT f
  30 FOR f=13 TO 21: PRINT AT f,0; INK 0; PAPER 0;"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚": NEXT f
  40 PRINT #1; INK 0; PAPER 0;"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚"
  50 LET D=0
  60 LET S=22928
  70 LET INC=((RND*70)+3)/100
  80 LET L=0
  90 FOR I=1 TO 15
 100 FOR J=0 TO L
 110 LET D=D+INC
 120 LET K=INT (64*SIN D)+64
 130 POKE S+32-31*I+32*J,K
 140 POKE S-31*I-32*J,K
 150 POKE S-33*I+31+32*J,K
 160 POKE S-33*I-1-32*J,K
 170 IF I>12 THEN GO TO 220
 180 POKE S+J,K
 190 POKE S-J-1,K
 200 POKE S-64*I+31-J,K
 210 POKE S-64*I+32+J,K
 220 NEXT J
 230 LET L=L+1
 240 LET S=S+32
 250 NEXT I
 260 GO TO 50
```

CALEIDOSCOPIO

Curioso programa que siendo tan breve en cuanto a su longitud es capaz de desplegar todo el colorido posible, sacándole todo el partido a la zona de atributos de la pantalla (22528-23295)



Tan solo espero que os guste mucho, pues muy pocas veces pocas instrucciones juntas pueden sacar tanto provecho como ocurre en este caso.

Gráficos: 6, Inverse+6

```
   1 POKE 23692,255
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
  11 GO SUB 9000
  15 LET a$="A▚A▚A▚A▚A▚A▚A▚A▚▞B▞
B▞B▞B▞B▞B▞B▞B"
  16 LET b$="▚A▚A▚A▚A▚A▚A▚A▚AB▞B
▞B▞B▞B▞B▞B▞B▞"
  17 LET c$="▞B▞B▞B▞B▞B▞B▞B▞BA▚A
▚A▚A▚A▚A▚A▚A▚"
  18 LET d$="B▞B▞B▞B▞B▞B▞B▞B▞▚A▚
A▚A▚A▚A▚A▚A▚A"
  20 FOR f=0 TO 5: PRINT INK 7;
PAPER 0;a$;b$: NEXT f
  21 FOR f=0 TO 4: PRINT INK 7;
PAPER 0;AT (f*2)+12,0;c$;d$;: NE
XT f
  50 LET D=0
  60 LET S=22928
  70 LET INC=((RND*70)+3)/100
  80 LET L=0
  90 FOR I=1 TO 15
 100 FOR J=0 TO L
 110 LET D=D+INC
 120 LET K=INT (64*SIN D)+64
 130 POKE S+32-31*I+32*J,K
 140 POKE S-31*I-32*J,K
 150 POKE S-33*I+31+32*J,K
 160 POKE S-33*I-1-32*J,K
 170 IF I>12 THEN GO TO 220
 180 POKE S+J,K
 190 POKE S-J-1,K
 200 POKE S-64*I+31-J,K
 210 POKE S-64*I+32+J,K
 220 NEXT J
 230 LET L=L+1
 240 LET S=S+32
 250 NEXT I
 260 GO TO 50
9000 RESTORE 9001: FOR F=65368 T
O 65383: READ A: POKE F,A: NEXT
F
9010 DATA 245,250,245,250,95,175
,95,175
9020 DATA 175,95,175,95,250,245,
250,245
9999 RETURN
```

SEGUNDO CALEIDOSCOPIO

Muy parecido al anterior, pues las líneas 50 a 260 son las mismas, solo que añade algunos elementos gráficos que mejoran ligeramente la visualización de los efectos.

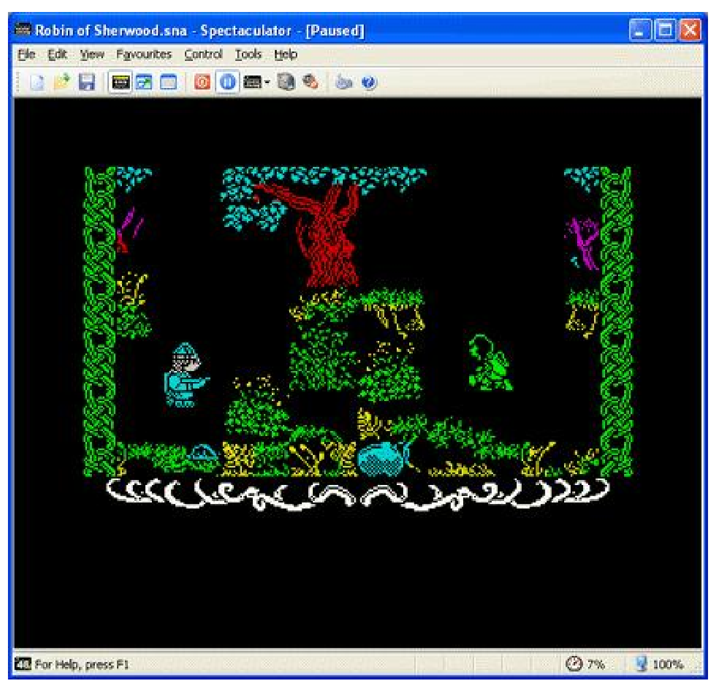
A tener en cuenta los gráficos definidos por el usuario (UDG) en las líneas 15 a 18, inclusive.

Gráficos: 6, Inverse+6,

```
            db    %11110101
            db    %11111010
            db    %11110101
     "A"    db    %11111010
            db    %01011111
            db    %10101111
            db    %01011111
            db    %10101111
y
            db    %10101111
            db    %01011111
            db    %10101111
     "B"    db    %01011111
            db    %11111010
            db    %11110101
            db    %11111010
            db    %11110101
```

SPECTACULATOR

DE JONATHAN NEEDLE



Desde que su autor decidiera dar el paso de convertir su emulador Spectaculator en un producto shareware (de pago) a partir de la publicación de la versión 6.0 hasta hoy, muchos pensábamos que tenía muchas razones para ello. Y no es para menos. Es casi con toda seguridad el mejor de todos los emuladores aparecidos hasta la fecha presente, desde hace dos o tres años.

Al descargarlo desde Internet, una vez instalado en nuestro PC, tenemos unos 30 días para utilizarlo con todas las funciones disponibles. Transcurrido lo cual, nos obligará a registrarnos previo pago, si no lo hacemos antes.

El registro y pago se hace vía Internet, introduciendo los datos necesarios y, tras lo cual, se nos remitirá en breve por e-mail el código o contraseña correspondiente. Una vez con el código en nuestras manos, en cuanto se nos pregunte al ejecutar Spectaculator si deseamos registrarnos, seguidamente introducimos nuestro nombre (tiene que ser el mismo que hayamos usado en la transacción) y la clave suministrada. Con lo cual, tras aceptar el programa los datos de nuestro registro, ya lo podremos usar indefinidamente.

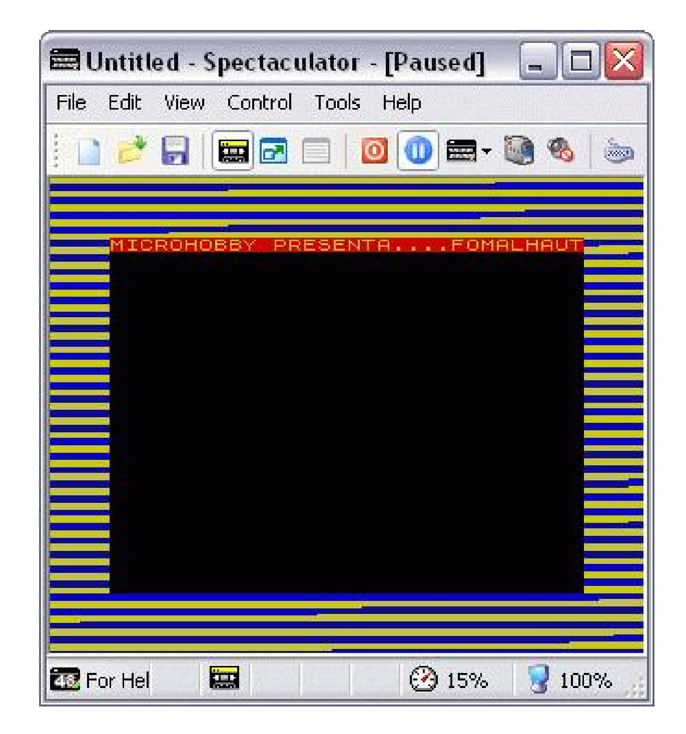
Por otra parte, no soy muy partidario de coger el camino más corto, como conseguir alguna clave disponible en la red, o bien buscar el emulador con las claves incluidas, bien que incluya un programa KeyGen, utilizando en muchos casos las redes p2p como el eMule como alternativa. **EL QUE ALGO QUIERE, ALGO LE CUESTA.** Es un dicho que siempre se ha mantenido y que deberíamos poner en práctica, mucho más en la actualidad (y no señalo a nadie). Pero bueno, lo he dicho y cada cual haga lo que quiera.

Por de pronto, veamos las principales opciones que nos encontraremos nada más ejecutar Spectaculator. Al iniciar el emulador, nos aparece un cuadro de bienvenida con tres opciones: si queremos abrir el último programa que utilizamos la vez anterior, cargar uno de los juegos incluidos en el Games Pack (una carpeta incluida con el emulador conteniendo varios juegos de sobra conocidos) o bien introducirnos al BASIC del ordenador. No obstante, podemos desactivar la casilla inferior si no queremos que nos vuelva a preguntar la próxima vez que lo ejecutemos y las veces siguientes

El por qué de esta pantalla de bienvenida, depende sobre todo de la voluntad del usuario en cuanto al uso factible que le va a dar acto seguido, haciendo más fácil su acceso a la opción elegida.







Las variaciones habidas de una versión a otra apenas se distinguen, salvo por la corrección de errores y eliminación de bugs como también en la ligera modificación de la imagen visual de los iconos presentes en el programa, en la barra de herramientas. La primera imagen de la izquierda se corresponde con la versión 3.0b, mientras que la segunda pertenece a la versión 6.0 y es prácticamente similar a la última versión aparecida, 6.30.

No es necesario hacer incapié en las opciones que se muestran en la barra de herramientas, algo común como es lógico en cualquier aplicación Windows que se precie, pero sí desentrañar sus correspondientes menús contextuales.

Lo primero de todo: **"File"**. El menú desplegable nos muestra las opciones típicas de administración de archivos de cualquier aplicación Windows. Entre dichas opciones, en la de "Save as..." nos da a elegir entre grabar archivos de memoria y pantallas presentes en ese instante, bien en modo de imagen de bits (BMP) o en modo de pantalla de Spectrum (SCR). Los formatos de grabación permitidos por el emulador para el almacenamiento de snapshots van desde el SZX (marca de la casa), pasando por los ya clásicos SNA y Z80. Otras opciones son la grabación rápida de cualquier programa activo o en memoria, en una carpeta especificada por el usuario ("Quick save" y "Quick save as..."). La opción "Export" en el Spectaculator te permite exportar el contenido en bruto de datos y código máquina del Z80 directamente fuera de la memoria del Spectrum. También se puede efectuar el proceso inverso de importación de datos.

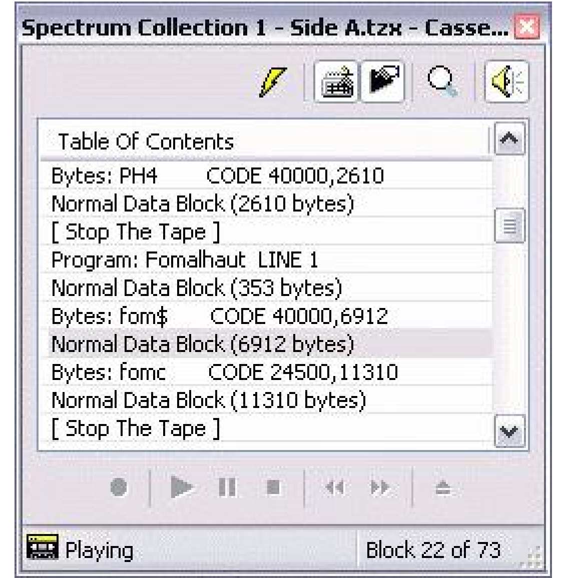
El código máquina Z80 en bruto puede ser producido por el excelente editor/monitor en assembler TASM de Squak Valley Software. Lo puedes encontrar aquí: **http://home.attbi.com/~tasm**

Asimismo, puedes desde luego utilizar otro software como el DevPac de HiSoft en un Spectrum emulado. No obstante, es mucho más fácil escribir código Z80 utilizando para ello tu editor favorito de Windows y luego usar TASM para compilarlo.

En el historial se almacenan los últimos seis programas utilizados.

La opción **"Edit"** contiene una sola función, "Copy", la cual exporta el contenido de la pantalla presente del Spectrum al portapapeles de Windows. Con dicha imagen en memoria, luego podemos hacer uso de ella con cualquier otra aplicación, o simplemente gestionarla como queramos.

En **"View"** vemos dos casillas marcadas que podemos dejar tal como están o desactivar una de las dos o ambas. Podemos mostrar o ocultar la barra de herramientas y la barra de estado del emulador, en cualquier caso.



"Tape Recorder" esconde un fabuloso cuadro emergente que nos informa del contenido de un archivo de cinta TAP o TZX, que hayamos cargado en la memoria del programa. Describe los nombres de las cabeceras de cada bloque presente en dicho archivo, mostrando su longitud y la dirección de comienzo o, en el caso de programas BASIC, la línea de ejecución automática. Cuando los bloques no son estándar o pertenecen a sistemas de carga distintos del habitual, la información se ajusta a mostrar su longitud en bytes, e incluso el sistema de carga utilizado ("Turbo Loading", entre los más sonados).

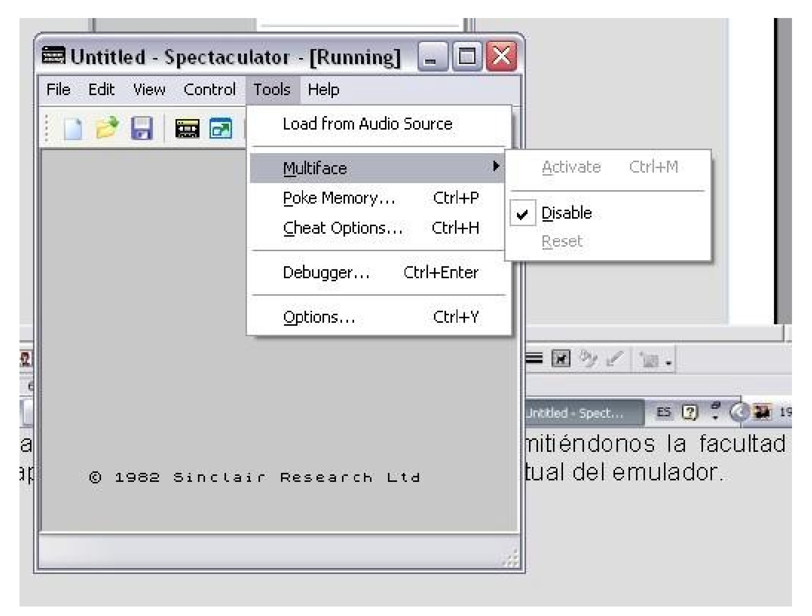
En la parte superior, hay varios iconos. El primero de ellos (Fast Loading) lo podemos activar o desactivar, con el objeto de que la carga del programa contenido en el archivo correspondiente se haga de forma inmediata o no. En cuanto a y , Auto Load y Auto Stop/Play, respectivamente, hace que con solo cargar el archivo de cinta en cuestión desde la opción "Open" de la barra de herramientas de Spectaculator, éste se ejecute acto seguido, sin tener que teclear el comando LOAD "" y ENTER seguidamente a continuación. Igualmente, podemos dejar sin efecto ambas opciones o alguna de ellas. muestra en la línea superior de la tabla de contenidos alguna información de interés acerca del archivo. Y, por último, nos permite escuchar el clásico sonido del proceso de carga.

Switch Model
Choose a Spectrum to emulate:
16K ZX Spectrum
48K ZX Spectrum
ZX Spectrum 128
ZX Spectrum +2 (Grey Case)
ZX Spectrum +2A (Black Case)
ZX Spectrum +3
Pentagon 128
Scorpion ZS 256
OK
Cancel

En el siguiente menú **"Control"**, nos aparece opciones tales como "Switch Model" (cambiar modelo). Spectaculator es capaz de emular perfectamente hasta ocho modelos distintos de Spectrum, incluyendo los clones rusos Pentagon y Scorpion. "Reset" y "Pause" están igualmente presentes como iconos en la barra de herramientas. Sus funciones son bastante claras. Incluso cuando entramos en otra aplicación abierta de Windows, el emulador pasa automáticamente al modo de pausa. "Generate NMI" es una opción que solo recomiendo para los más expertos. Puede ocasionar un reset completo de la ROM del Spectrum en circunstancias normales. Por eso, se nos advierte de ello al pulsar sobre dicha opción. "Speed" se refiere a la velocidad de reloj del Spectrum en perfecta emulación. El valor prefijado "Normal" es el predeterminado y es susceptible de ser modificado. "Video Clip" nos permite grabar en formato AVI el desarrollo de un programa que se esté ejecutando durante el espacio de tiempo necesario para ello. "Action Replay" viene a funcionar de la misma manera, pero la anterior opción puede utilizarse con el Windows Media Player o cualquier otro reproductor de audio/video, mientras que el formato RZX sólo puede usarse con Spectaculator, ZX SPIN y otros emuladores con esta función.

"Keyboard Joystick" y "Joystick", configura Spectaculator para cuando estemos jugando o trasteando con algún programa que contenga alguna de las opciones de control ya de por sí bastante comunes en casi todos los juegos comerciales, bien desde el teclado o desde nuestro joystick. Y finalmente, "Mute Sound" nos deja sin palabras...

En **"Tools"** encontramos una magnífica opción: la inmensa posibilidad de utilizar nuestras cintas de programas que tengamos en nuestro poder, el soporte original por antonomasia. Conectando un reproductor de cintas a la toma de sonido (Line In) de la tarjeta de sonido, compatible Soundblaster, de nuestro PC podemos hacer resucitar los mejores años de nuestra vida, según quién. De la misma manera que conectábamos un lector de casetes a nuestro Spectrum con un cable de audio desde la toma EAR, PHONES, o OUT a la toma EAR del ordenador, y poníamos el control del volumen a ¾ de su total. Otra cosa era el tiempo en que se tardaba en cargar el contenido de la cinta, que bien se podía soportar, salvo cuando la calidad de la cinta no era del todo buena y diera problemas (R Tape Loading Error 0:0) o el azimut de la pletina se desajustaba, cosa que nos ha pasado siempre de vez en cuando.

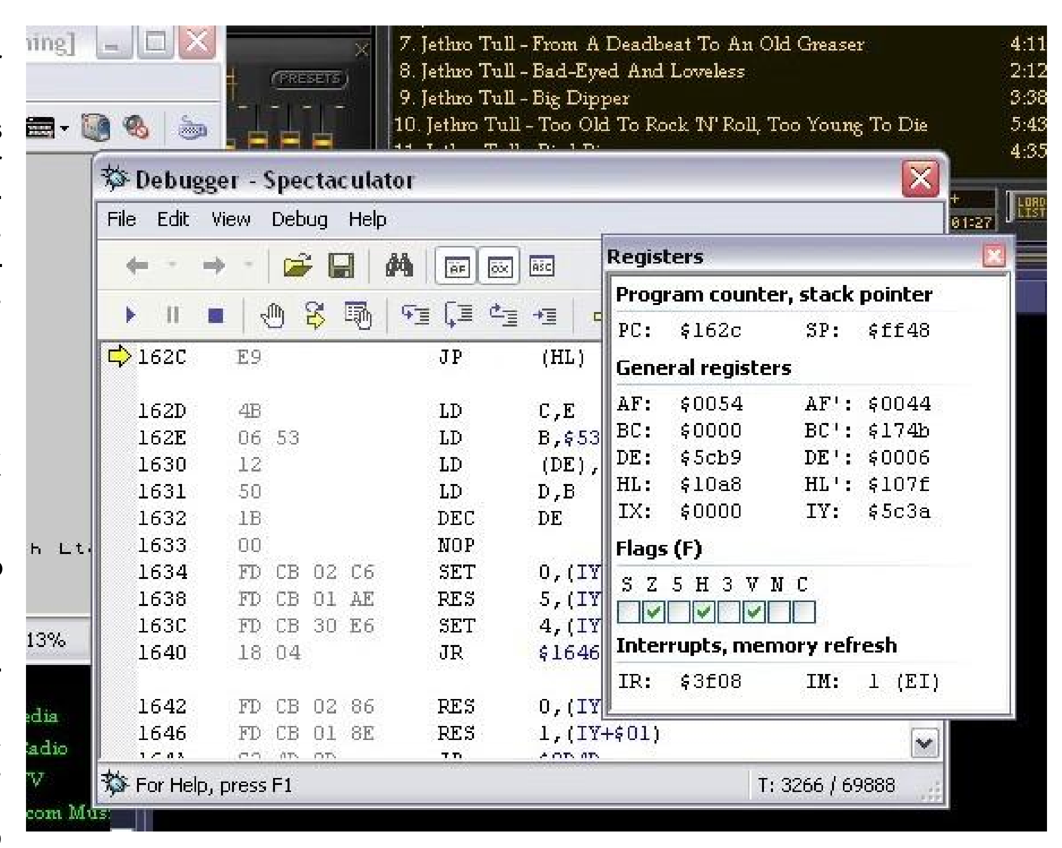


Luego, tenemos la opción “Multiface” que bien podemos habilitar o no, permitiéndonos la facultad de poder crackear cualquier juego o aplicación que permanezca en la memoria virtual del emulador.

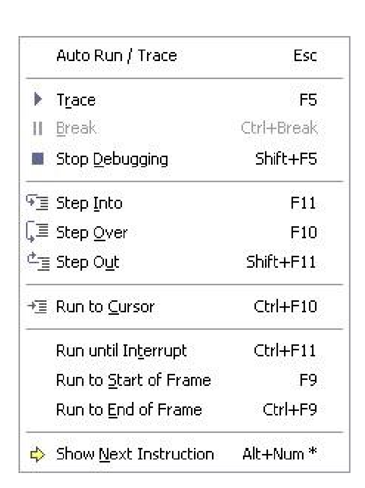
“Poke Memory” no tiene mayor historia. Nos aparecerá un simple cuadro de formulario donde introducir los datos de un POKE, o varios, uno detrás de otro. Si alguien no lo tiene muy claro, pulsando sobre el signo de interrogación y dirigiendo el cursor a uno de los espacios del cuadro y, una vez en él, pulsamos con el botón izquierdo del ratón, nos mostrará detalladamente lo que debemos introducir. Con solo aplicar el POKE o POKES que queramos, para terminar pulsaremos sobre “Close”.

“Cheat Options” por si solo no tiene mucho sentido si no tenemos en nuestro poder archivos **POK**. Ya sean sobre snapshots o archivos de cinta, para jugar con las ventajas que se hallan almacenadas en éllos, tienen que tener ambos (SNA con POK, o TAP con POK) el mismo nombre y estar grabados en el mismo directorio o carpeta, o bien en una subcarpeta con el nombre “pokes”. Haciendo uso de algunos de los trucos incluidos es bien sencillo: solo tenemos que escoger el que más nos interese para culminar nuestros juegos preferidos.

“Debugger” esconde un completo editor-monitor de código máquina, con lo que los conocedores del lenguaje ensamblador estarán más que satisfechos y verán colmadas sus espectativas. Personalmente, no soy más que un neófito en la materia y veo desde la distancia todo cuanto supone la programación avanzada del ZX Spectrum. En cuanto a la imagen adjunta, estaba escuchando a **Jethro Tull** en el momento de redactar este artículo, pues es un grupo superconocido cuya música me inspira bastante a la hora de abordar determinados argumentos con que nutrir este espacio. Claro que ya quisiera tener mucha más clarividencia que el mismísimo Ian Anderson, con flauta en ristre.



No obstante, sería estupendo poder reunir los conocimientos necesarios para entender cada una de las características de que está dotado esta aplicación. Eso sí, no me malinterpretéis. Si no los tengo, es porque nunca tuve ocasión de estudiar al fondo el tema.



El menú contextual de la opción "Debug" en la pantalla principal de esta aplicación es el más nutrido de todos los que posee interiormente. Todo lo relativo a cada una de estas funciones lo podemos encontrar en el menú de ayuda, por si no somos conscientes de para qué sirven realmente (ver "Help Topics" en la barra de herramientas). Otras opciones con las que podemos movernos como pez en el agua, a la hora de editar instrucciones en assembler están presentes desde el propio programa, dirigiéndonos a las opciones diferentes, mostradas en la propia barra de herramientas.

Por otra parte, conviene atender estas palabras: ante cualquier duda, acudir siempre a la ayuda tanto del programa "debugger" como del emulador.



Se me pasó por alto: En el menú **"View"** del emulador, algunas opciones referentes a la presentación de la pantalla de emulación. Poder ver la imagen gráfica de todo programa de ZX Spectrum en blanco y negro o en color. En la opción "Border" podemos escoger el tamaño del borde de la pantalla, más grande o más pequeño. Con "Full Screen" (o pulsando directamente las teclas Alt y Enter, tal como se nos apercibe) dicha pantalla se nos amplía hasta ocupar casi la totalidad de la pantalla de nuestro monitor. Pulsando nuevamente la combinación de teclas o entrando en esta opción, volvemos a la situación anterior. Muy útil siempre que no queramos ver todo en pequeñas dimensiones, aunque con "Zoom" la cosa varía. Las dimensiones de la pantalla de emulación solo cambian dentro de la ventana del emulador. La tercera opción aparece en gris, cuando la resolución máxima que admite nuestra tarjeta gráfica y el monitor es de 1024x768 pixels. Si es superior, puede aparecer disponible.

100%	Alt+1
200%	Alt+2
300%	Alt+3

Para acabar, la barra de herramientas contiene algunas opciones que ya hemos visto y cuya utilidad es de sobra conocida. De izquierda a derecha: nuevo archivo, carga de ficheros, guardar; grabadora virtual de cintas (tabla de contenidos), pantalla completa, imitación de pantalla de TV (sólo a 200% de zoom); reset, pausa, selección modelo de Spectrum, grabación en formato RZX, apagar sonido; mapa de teclado y ayuda.

¿Qué más se le puede pedir a un emulador de por sí bastante completo? Chapeau, Jonathan.

Próximamente, el análisis del emulador de Juan Cid: "Spectrum Any Where".

¿A qué esperáis para mandar algún artículo para esta sección? Venga, animáos.



POKES Y TRUCOS

DARIUS +

39291,183 — Vidas
33902,183 : 37106,0 : 43841,0 — Invencible

SABOTEUR 2



61340,201 — Vidas (ó energia) infintas
61382,0 — Energía infinita
37122,0 — Tiempo ilimitado

Códigos: JONIN - KIME - KUJI KIRI - SAIMENJITSU – GENIN - MI KU LATA - DIM MAK - SATORI.

H.E.R.O.

44322,182: 44521,182: 54157,183 — Vidas
/ 44521,182 — Vidas
44017,l — Nº de vidas
45659,182 — Power infinito
54918,0 — Bombas infinitas
53534,0 — Inmunidad

HORACE GOES SKIING

29009,0 — Sólo aparecen ambulancias
29270,0 — Sin coches
30762,0: 30027,0: 30644,0 — No pagas por los esquís ni la ambulancia

WELLS & FARGO

50042,24 — Vidas Jugador 1
50062,24 — Vidas Jugador 2
49449,24 — La diligencia no sufre daños
53719,0 — Consigues gran puntuación
47986,0 — Sin baches
42924,0 — Ver escena final
53688,L (1-4) — L = Nº de nivel inicial.

TERMINATOR II

40929,0 — Inmune (niveles 1, 2, 4, 6 y 7)
45175,0 — Tiempo (niveles 3 y 5)

CAPITAN SEVILLA

40203,0: 40204,0 — Vidas (Ambas partes)
63890,201: 39677,201 — Sin enemigos (1 Parte)
Código: 574527 — 63890,201: 39651,0 — Sin enemigos (2 Parte)
38157,0: 40431,0 — Inmunidad (1 Parte)
38158,0: 40418,0 — Inmunidad (2 Parte)

KAMIKAZE (Codemasters)

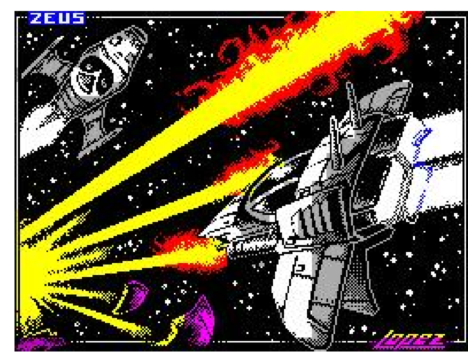
28584,0 / 28581,0 — Vidas
43104,0 / 43101.0 — No hay límite para rehenes muertos

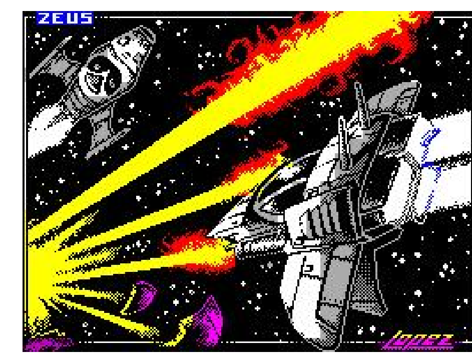
QUACKSHOT

26215,201 — Invencible
26247,182 — Vidas
26127,182 — Tiempo

I.C.U.P.S.

34549,200 — Sin enemigos en 1er nivel
39404,200 — Inmunidad





DELFOX

38401,33	Vidas
38247,201: 38691,201	Inmune a todo

BOMBSCARE

56286,0	Energia
56777,0	Vidas
54129,0	Disparos
57316,201	Tiempo

CODIGOS DE ACCESO A OTRAS ZONAS: **ZEPHA - QUART - DELTA - XYLEM NITRO - GRYPT - YTRON - ASTRA.**

GLADIATOR

58770,201	Enemigos fuera

MAD MIX GAME

39932,L	L = Nº de vidas
40285,62 / 40296,0 / 24579,0	Vidas
33421,0 / 33540,110	Sin bichos malos

BATTLE OF THE TOOTHPASTE TUBES

25363,X	Nº de vidas
24596,0	Vidas
24520,24	Inmunidad



GNONI (MICROHOBBY)

45260,0	Vidas

JACKSON CITY

34098,L	L = Nº vidas
34420,0	Vidas
41882,201	Fuel

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

31735,0	Energía
27002,201	Recoger todos los rebotes
33276,0	Público exaltado
28861,4	Sin Replay
26978,201	Ganas siempre
31813,0	Tiempo
30242,0	Sin faltas personales

HAMMER BOY

(Pt 1)	60331,L	Nº de vidas
	62354,0	Vidas
	60056,58	Inmunidad a hombres
	60064,58: 61707,58	Inmunidad a bombas
(Pt 2)	60438,L	Nº de vidas
	62413,182	Vidas
	60178,58	Inmunidad a hombres
	60186,58: 61801,58	Inmunidad a bombas



Esta sección volverá a aparecer con nuevo material el próximo trimestre y, a ser posible, con alguna novedad.

También podéis mandar vuestros propios trucos y pokes. ¿A qué esperáis?

MI COLECCION

Más que una sección nueva, es un pequeño escaparate por el que dejar ir escapando de vez en cuando algunas de mis adquisiciones, como curiosidades encontradas en Internet, las cuales pocas veces se llegan a conocer profusamente.



Hallada en la web clive.nl, donde también se pueden encontrar otras carátulas, ésta en especial me llama bastante la atención por ser una curiosidad más que otra cosa: la aventura de texto "Fantasia Diamond" de la legendaria casa Hewson Consultants (Avalon, Dragontorc, Quazatron, Pyracurse, Uridium, Cybernoid y los originales Impossaball y Nebulus) ha llegado a venderse en varios paises, y concretamente en Holanda con un ligero cambio en la imagen de la carátula respecto del original. No tengo constancia de si ese cambio ha afectado igualmente a la aventura, en cuanto a la traducción de su texto del inglés al holandés.

Por cierto, en la referida web, todas las cintas que aparecen están puestas a la venta. Además de regalarnos la vista con las carátulas de estas cintas, podemos incluso decidirnos por su compra.

COMO BIEN SABÉIS, PODES CONSEGUIR **ZXSF** GRATUITAMENTE DESDE INTERNET, PERO PUNTUALMENTE CADA TRES MESES SIN FALTA EN LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm, o bien:

www.microhobby.com/120604/ipweb/INTRODUCCION.htm

Espero que de esta manera puedo aumentar el número de lectores y crear una auténtica comunidad de spectrunianos, como algunos hemos querido o deseado.

¡HASTA DENTRO DE TRES MESES!

PUBLICACIONES

REVISTAS OFICIALES:

"RetroGamer" (Live Publishing) www.livepublishing.co.uk/retro
"Games™" (Paragon House) www.gamestm.co.uk y www.totalgames.net
"First Generation" www.matranet.net
"Micro Mart" www.micromart.co.uk

REVISTAS DE USUARIOS:

"ZX-F" (Colin Woodcock) – En formato PDF, descargable desde su página web www.cwoodcock.co.uk

"SUC-Session" – En formato PDF, revista en alemán e inglés descargable desde esta dirección: www.sintech-shop.de/home/spectrum-user-club.htm.

"Magazine ZX" – Disponible tanto en HTML como en PDF, lo podéis encontrar en esta web: www.speccy.org/magazinezx/lista_revistas.php

PROGRAMAS:

CRONOSOFT – Visitar la web donde se cuecen nuevos programas para el ZX Spectrum y otros sistemas: www.cronosoft.co.uk

WSS Team – Creadores de "TV Game" y "Flash Beer", juegos actualmente disponibles a la venta: http://wss.team.hu. Hay rumores de un nuevo juego para primeros de este año. Os mantendré informado.

LIBROS:

"The ZX Spectrum On Your PC" (Colin Woodcock) – PDF descargable gratuitamente o libro de bolsillo, a la venta. En la misma web indicada más arriba.

"The Complete Spectrum ROM Disassembly" (Melbourne House) – Antes se editó como un libro más de consulta y aprendizaje sobre código máquina. En la actualidad, se halla disponible también en formato PDF, previo permiso, en este sitio:
http://freestuff.grok.co.uk/rom-dis/

MI WEB: Gracias a Chema (StalVS) por alojar mis páginas.

http://www.microhobby.com/120604/ipweb/INTRODUCCION.htm

http://www.microhobby.com/zx/revista_zx.htm



Desde este número, irán apareciendo en la contraportada diferentes revistas de todo tipo tanto nacionales como internacionales, relacionadas en todo o en parte con el ZX Spectrum.

AMSTRAD sinclair Ocio
Año I
N.º 1
Marzo 1989
295 ptas.
SIMULADORES DE VUELO
Analizamos: Afterburner, Flight Simulator y F-19
Taller Lentobit
POKES, TRUCOS Y CARGADORES
Escribir videojuegos... Aprende a venderlo
¡GANA!
* 1 AERO-MOTO (OPERA SOFT)
* 10 "F-14 TOMCAT" (PROEINSA)
* 10 VUELOS EN AVIONETA (DRO SOFT)

Amstrad-Sinclair Ocio (número 1, Marzo 1989)
Mensual.
Ejemplares publicados: aprox. 15
Pasaría a llamarse "Mega-Ocio".